UPR
CARIBE DIGITAL
CECD

Digital Humanities Fellow

Planificación Estratégica de Proyectos en las HD

Mila Aponte-González, MA, MIS
Víctor Torres Rodríguez, MA
Divulgación Digital Comunitaria @ UPR-RP
2022.09.14

Mellon Foundation

CEA
CENTRO PARA LA EXCELENCIA ACADÉMICA
UPR-RÍO PIEDRAS

Intro

Humanidades Digitales

Sombrilla de prácticas convergentes y transdisciplinarias, enfocadas en dos grandes focos de investigación:

¿Qué son las Humanidades Digitales?

[Si desean aprender más sobre este tema, les invitamos a consultar la presentación ilustrada que realizamos el pasado miércoles.]

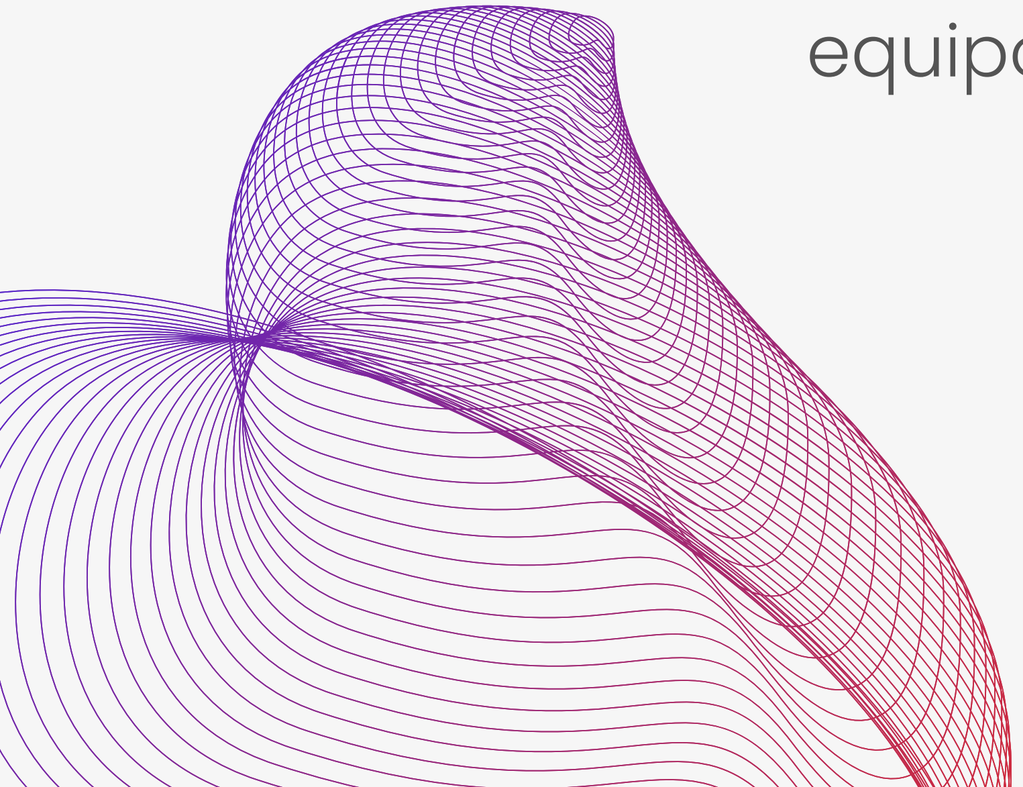
SCAN ME

[enlace a la presentación del 2022.09.07]

Planificación Estratégica

¿por qué?

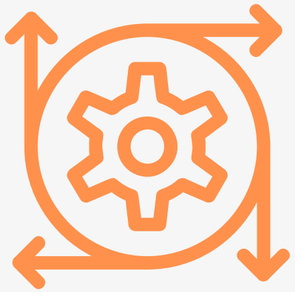
Desarrollar proyectos de Humanidades Digitales por *tanteo y error* es costoso en términos de tiempo, dinero, impacto ambiental, cohesión del equipo de trabajo, y la confianza e interés por parte de nuestros usuarios.



DH

tipos de proyecto

APLICACIÓN
de TICs para propiciar
la interacción

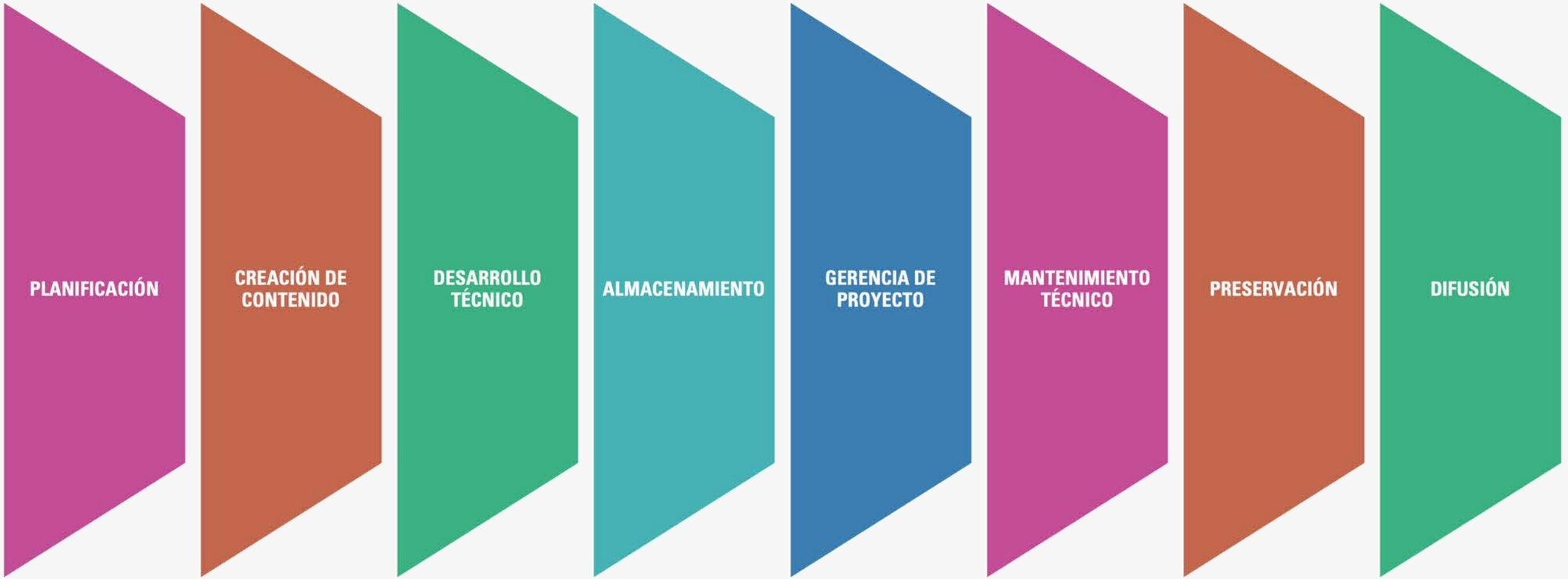


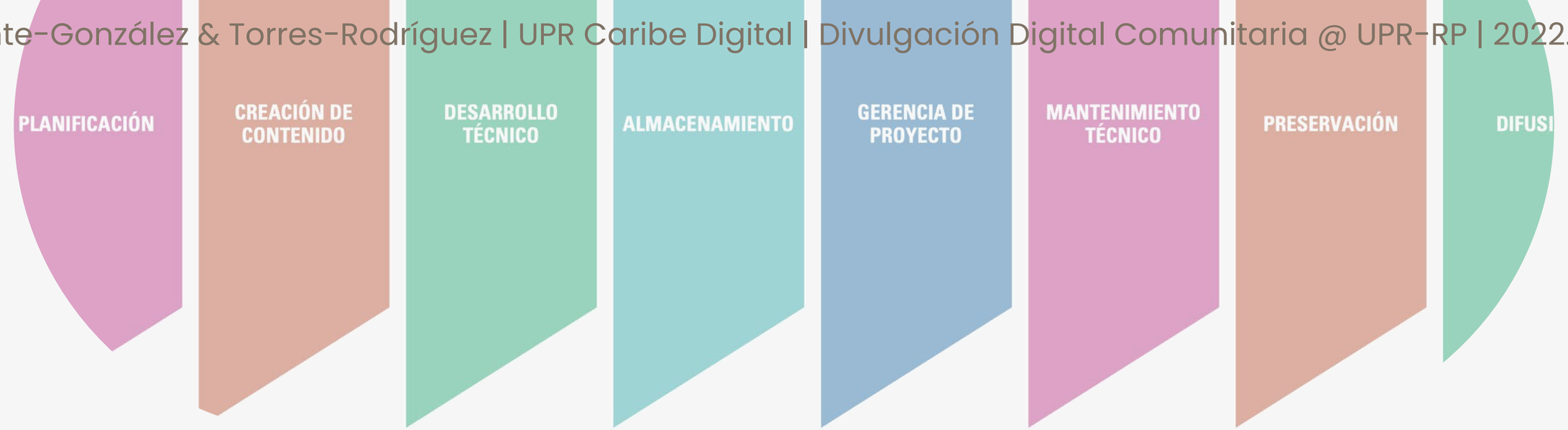
ADAPTACIÓN
de herramientas
existentes para nuevos
usos, públicos y/o temas

INNOVACIÓN
Desarrollo de nuevas
herramientas, códigos,
algoritmos, etc. vinculados a las
prácticas, temas y formatos DH

DH

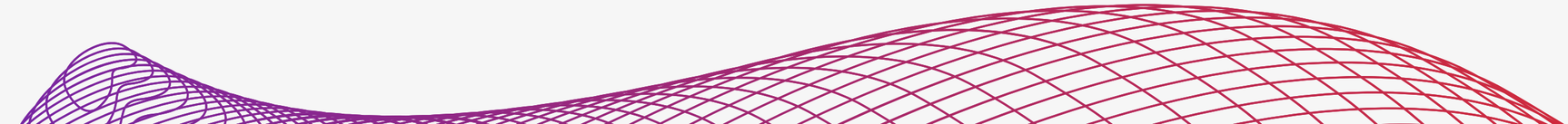
ciclo de vida de un proyecto





¿para qué planificar DH?

Proponemos el ejercicio de planificación estratégica como una serie de preguntas guía a través de las cuales canalizar la discusión del equipo gestor de un proyecto de Humanidades Digitales, con miras a establecer un plan de trabajo e identificar herramientas que permitan ejecutarlo y administrarlo de manera eficiente.



Planificación Estratégica

¿qué?

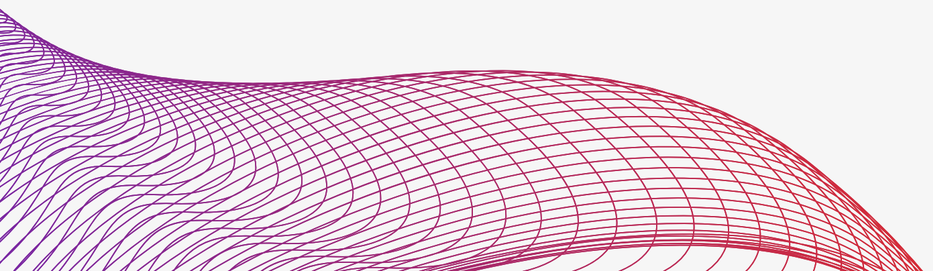
¿para qué?

¿para quién?

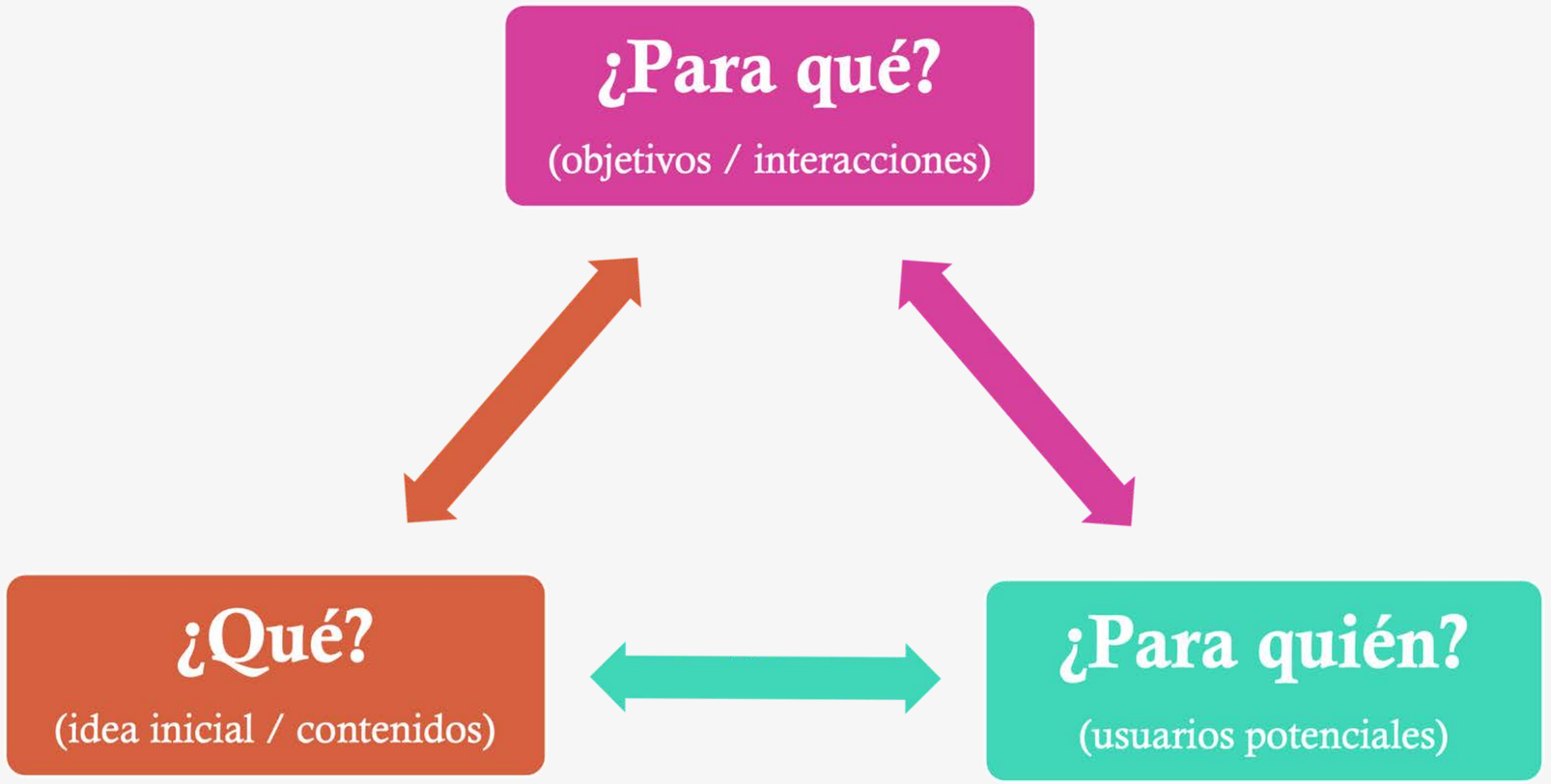
triangulación

método de investigación

Estrategia que nos permite identificar, explorar y entender diversas dimensiones de nuestro objeto de estudio, lo cual fortalece nuestro hallazgos, enriquece nuestras interpretaciones, reduce los sesgos y nos permite observar elementos interconectados desde múltiples perspectivas.



preguntas de triangulación

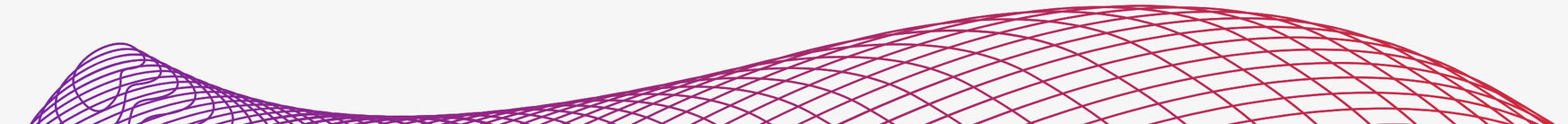


¿Qué?

(idea inicial / contenidos)

Usualmente, cuando vamos a emprender un proyecto nuevo, arrancamos con una idea general:

"Queremos hacer un proyecto de _____".



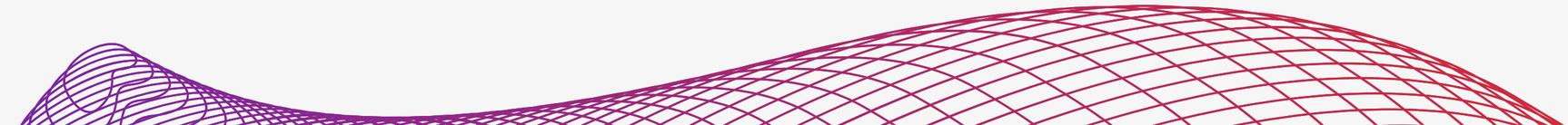
¿Para qué?

(objetivos / interacciones)

Ahora debemos preguntarnos:

"¿Para qué queremos o necesitamos este proyecto?"

(Esta pregunta invita al diálogo sobre el propósito principal o la razón de ser del proyecto desde la perspectiva de los gestores del mismo.)



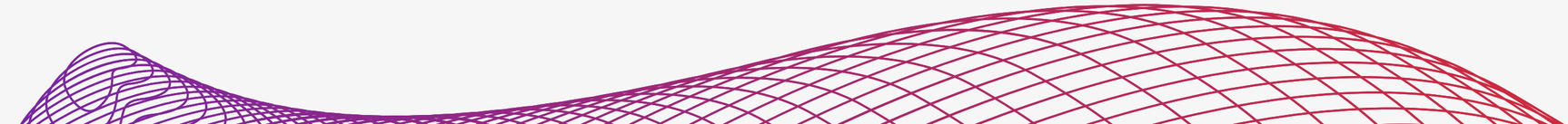
¿Para qué?

(objetivos / interacciones)

El propósito fundamental de un proyecto debe ser coherente con la misión y visión de la organización que lo genera.

Visión: idea general de lo que la organización aspira a lograr, su intención o metas a largo plazo; le da dirección a las gestiones de la organización.

Misión: declaración general del propósito actual de la organización y de cómo se realizará su visión



¿Para qué?

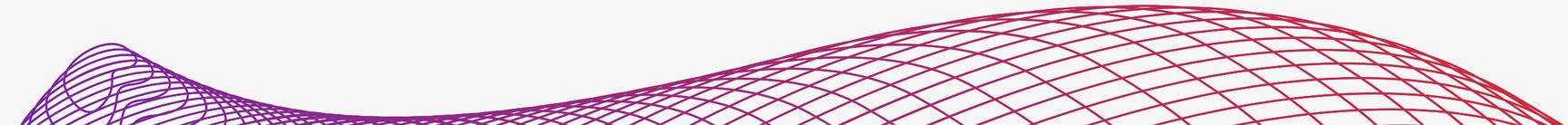
(objetivos / interacciones)

Una vez se tenga más claro y coherente el propósito fundamental del proyecto, podemos establecer los objetivos del mismo.

Objetivos: enunciados específicos del propósito del proyecto; deben ser claros, medibles y observables

Se declaran por medio de verbos.

Se subdividen en actividades o tareas, es decir, acciones concretas a realizarse para cumplir con un objetivo.

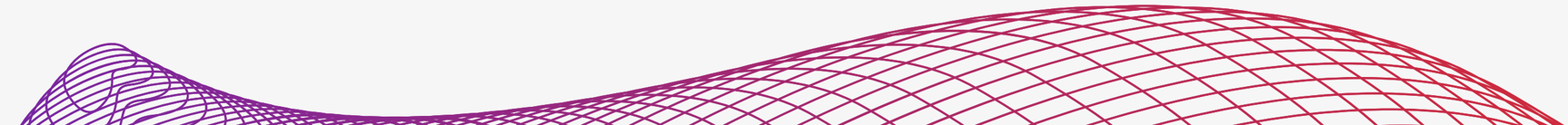


¿Para quién?

(usuarios potenciales)

Cuando planificamos proyectos de Humanidades Digitales, usualmente tenemos en mente un público meta al que deseamos o esperamos impactar o con quien queremos interactuar.

Los usuarios potenciales de nuestro proyecto pueden ser muy específicos, o ser de amplio espectro: ¡y sus necesidades no van a ser las mismas!

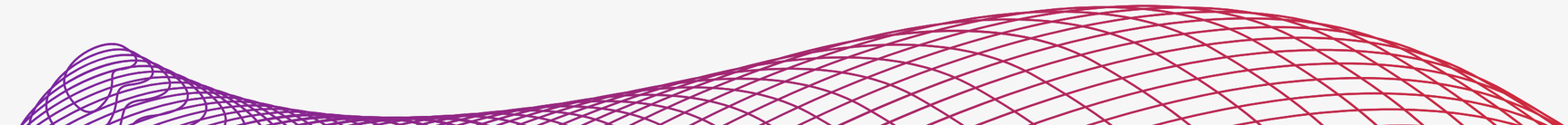


¿Para quién?

(usuarios potenciales)

Es recomendable hacer un ejercicio de identificación de tipos de usuario, desde los ya existentes, los potenciales, los ideales, los incidentales (o hasta accidentales, si el proyecto será cibernético).

"*¿Quién va a querer consultar el proyecto?*"



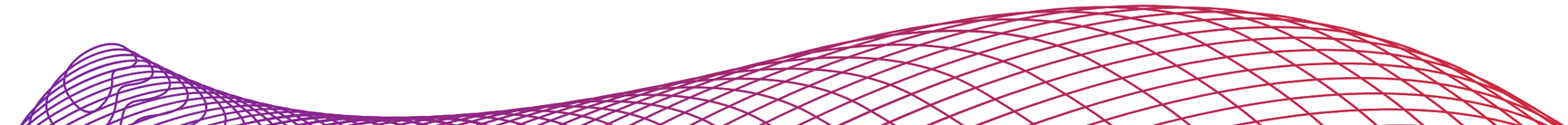
¿Para quién?

(usuarios potenciales)

Una vez identificados los tipos de usuarios, se recomienda establecer un orden de prioridad, para poder planificar las actividades en el Plan de Trabajo de acuerdo a las prioridades y los recursos disponibles.

Ya identificados los usuarios por orden de prioridad, se recomienda entonces identificar las necesidades y los objetivos (el "¿para qué?") de dichos usuarios al visitar/usar/consultar su proyecto.

Estos objetivos de usuarios también deben identificarse por medio de verbos.



¿Para quién?

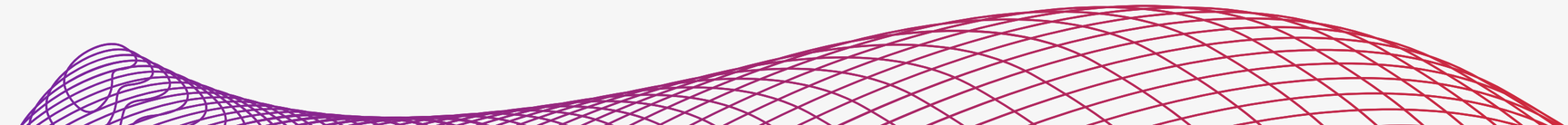
(usuarios potenciales)

La identificación de los usuarios potenciales y sus objetivos debe ir acompañada de una reflexión sobre la posición del proyecto en relación a la comunidad de usuarios:

Proyectos generados por agentes externos que interesan impactar una comunidad

Proyectos que nacen al interior de una comunidad

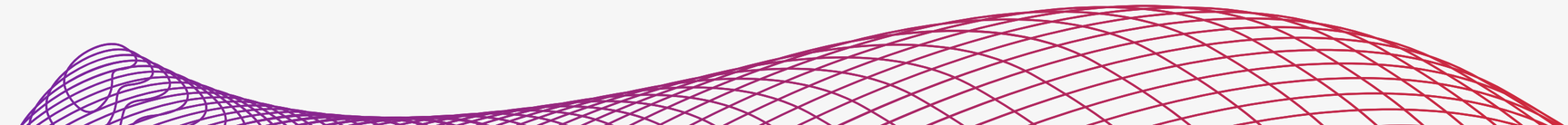
Proyectos que aspiran a convocar o generar una nueva comunidad



¿Para quién?

(usuarios potenciales)

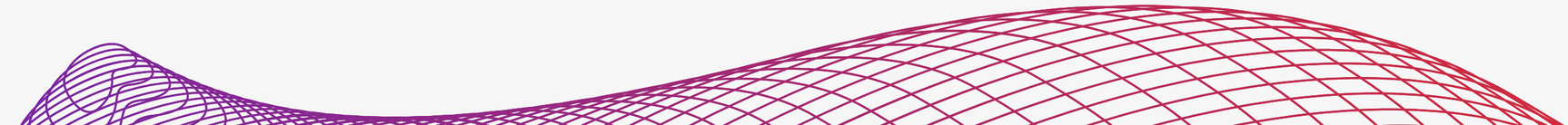
Es importante ubicar su proyecto en relación a la comunidad, para no caer en problemas éticos de exclusión, invisibilización, discrimen y/o colonización cultural, y para balancear aspectos de empoderamiento, (auto)gestión comunitaria y apoyo comunitario.



¿Qué?

(idea inicial / contenidos)

Ya identificados los objetivos principales del proyecto y los usuarios potenciales (y sus respectivas necesidades y objetivos), podemos evaluar y tomar decisiones sobre los contenidos del proyecto.

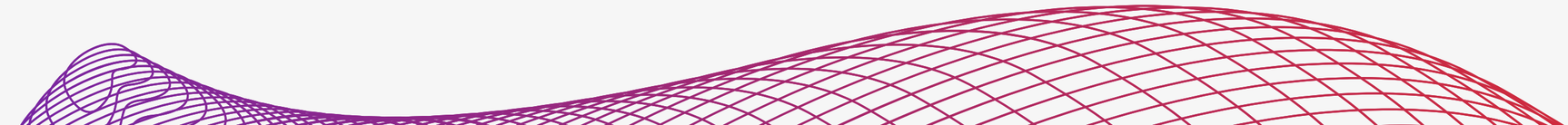


¿Qué?

(idea inicial / contenidos)

Usualmente, proponemos la idea del proyecto con unos contenidos básicos en mente.

Las necesidades y objetivos de nuestros usuarios muy probablemente añadieron a la lista nuevos contenidos que sería pertinente, necesario, útil y/o interesante incluir.



¿Qué?

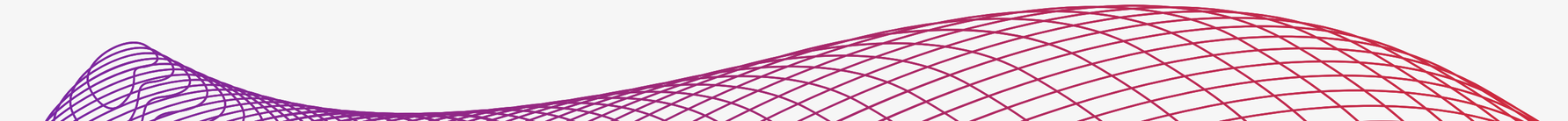
(idea inicial / contenidos)

¡No se puede incluir TODO!:

"¿Qué contenidos serían pertinentes a los objetivos del proyecto y los usuarios potenciales?"

"¿Cuán factible nos resultará incluirlos (re: formato, disponibilidad, propiedad intelectual, etc.)?"

"¿En qué orden de prioridad se trabajarán?"



¿Qué?

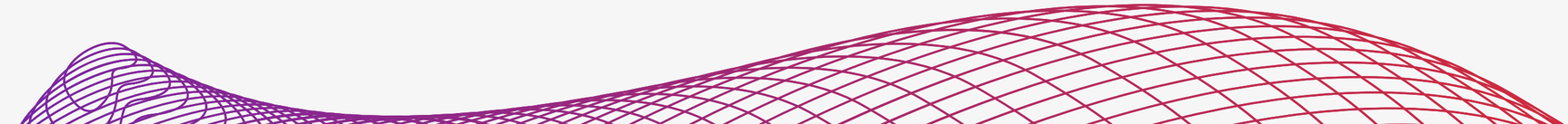
(idea inicial / contenidos)

"¿El contenido, será abarcador, o selectivo?"

"¿Qué criterios utilizaremos para delimitar el contenido?"

- ✦ Temático
- ✦ Geográfico
- ✦ Cronológico
- ✦ Lingüístico
- ✦ Mediático
- ✦ Cualitativo
- ✦ Demográfico
- ✦ Etc.

A esta delimitación se le conoce como el alcance (*scope*) del proyecto.



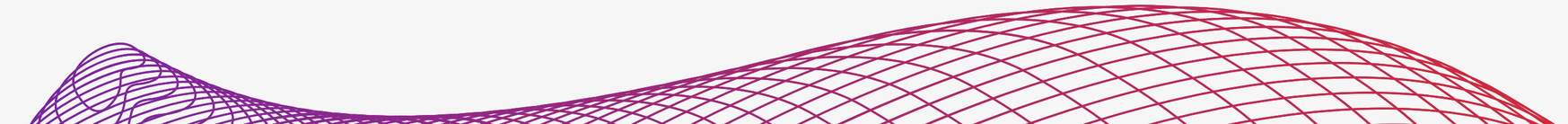
¿Para qué?

(objetivos / interacciones)

Ahora que podemos contestar qué es lo que hará el proyecto, para qué lo hará, para quién lo hará y qué incluirá, podremos entonces identificar:

"*¿qué tipos de interacciones queremos facilitar entre los usuarios y los contenidos?*"

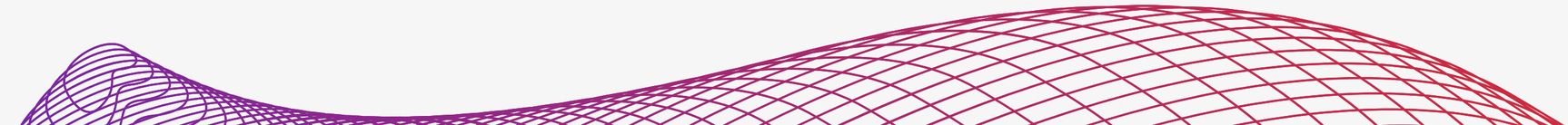
(Aquí se identifican verbos correspondientes a las actividades que realizarán los usuarios)



¿Para qué?

(objetivos / interacciones)

Estos verbos nos darán pistas concretas sobre
las prácticas HD más idóneas para propiciar las interacciones, y
las plataformas digitales y tecnologías de información y comunicación
apropiadas para producirlas.



Planificación Estratégica

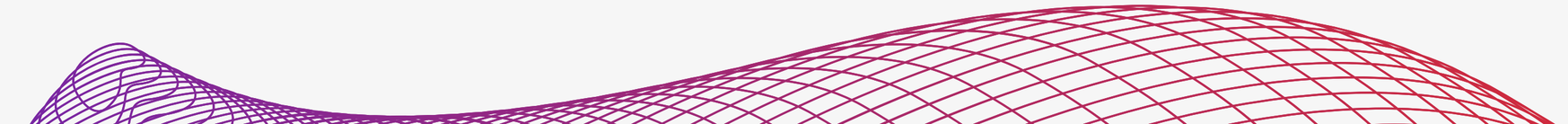
¿cómo?

¿con qué?

¿Cómo?

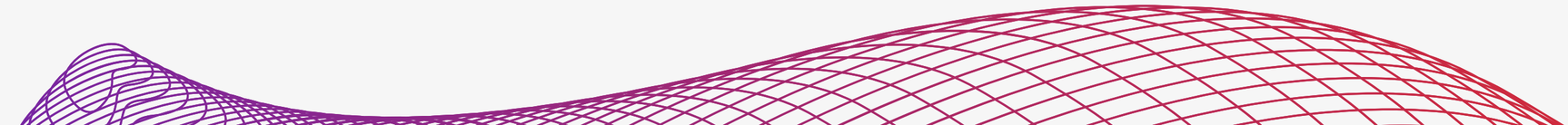
(prácticas / medios / formas)

¿Cuales son las mejores maneras de comunicar
las respuestas a las preguntas de triangulación?



¿Con qué?
(herramientas)

¿Qué herramientas mejor sirven estos propósitos comunicativos?



Software:

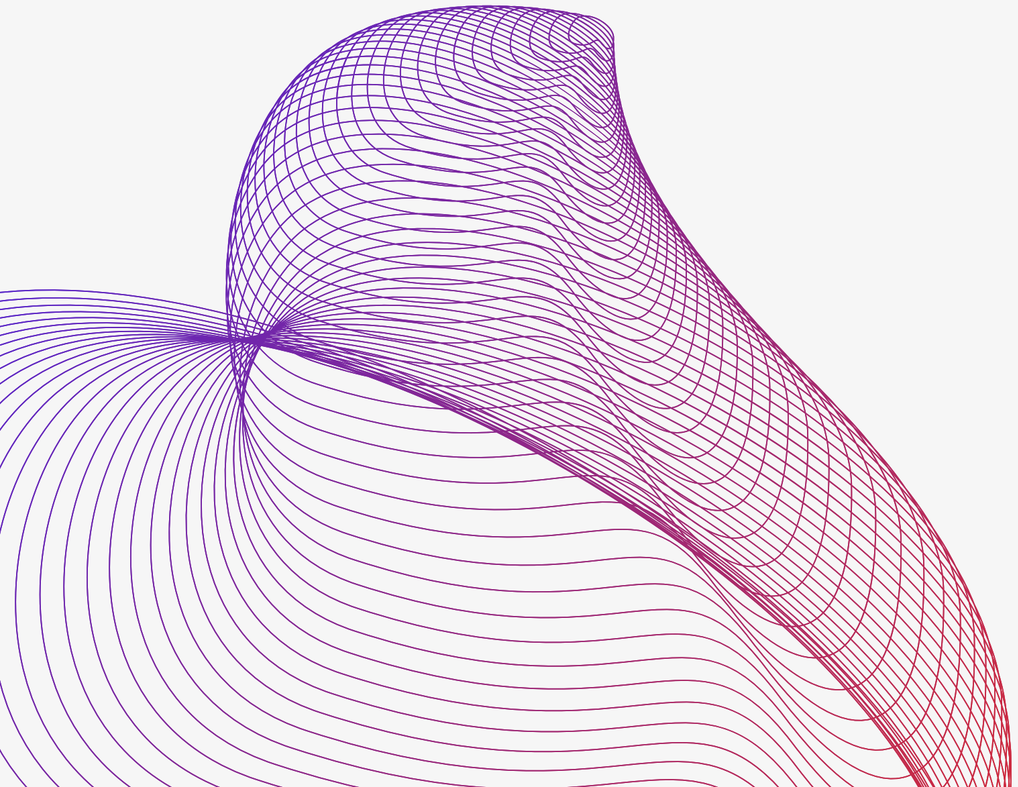
Las instrucciones que le dicen a una computadora qué hacer. Incluye los programas, procedimientos y rutinas asociadas con la operación de un sistema computarizado.

https://www.britannica.com/technology/software

Código abierto

Freeware

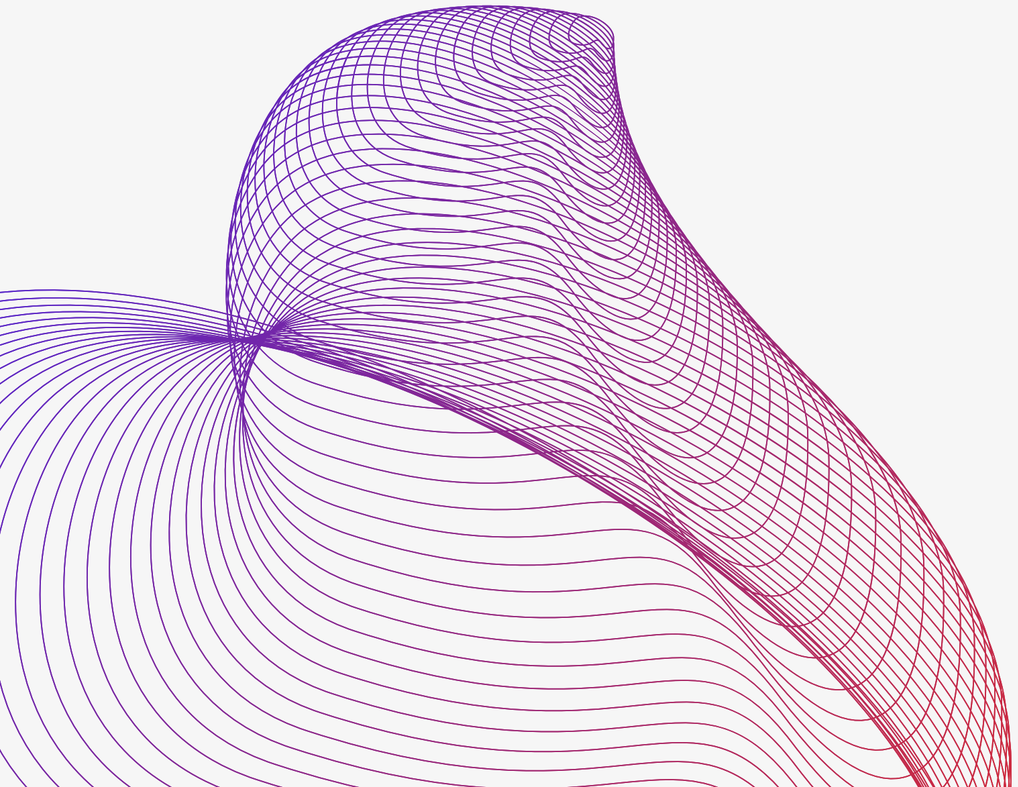
Shareware



Código abierto

Programado no propietario que le permite a les usuaries usar, modificar y distribuir, ya sea en su forma original o alterada. Usualmente hacen disponible el código fuente, es gratuito y son publicado bajo licencias de código abierto o en el dominio público.

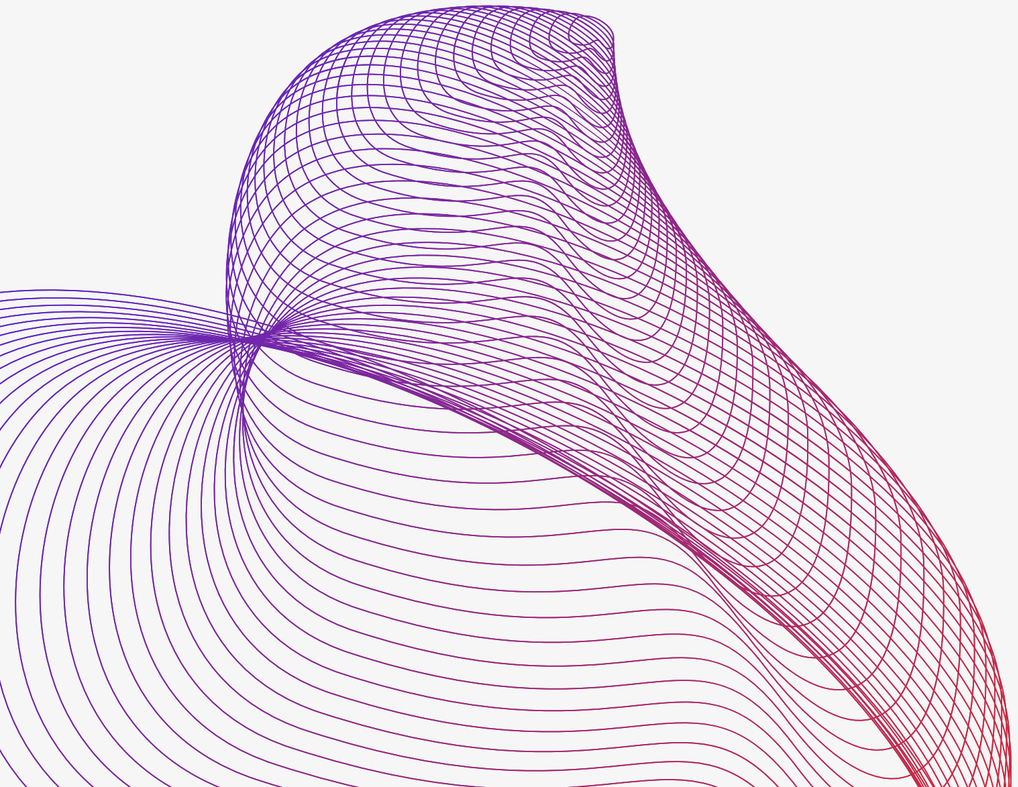
ej. Firefox



Freeware

Programados propietarios que le permiten a les usuaries utilizar sin costo, más no permite su venta o modificación.

ej. Google Earth



Shareware

Programados propietarios que son gratuitos para les usuaries, pero tienen limitaciones en su funcionalidad.

ej. Skype

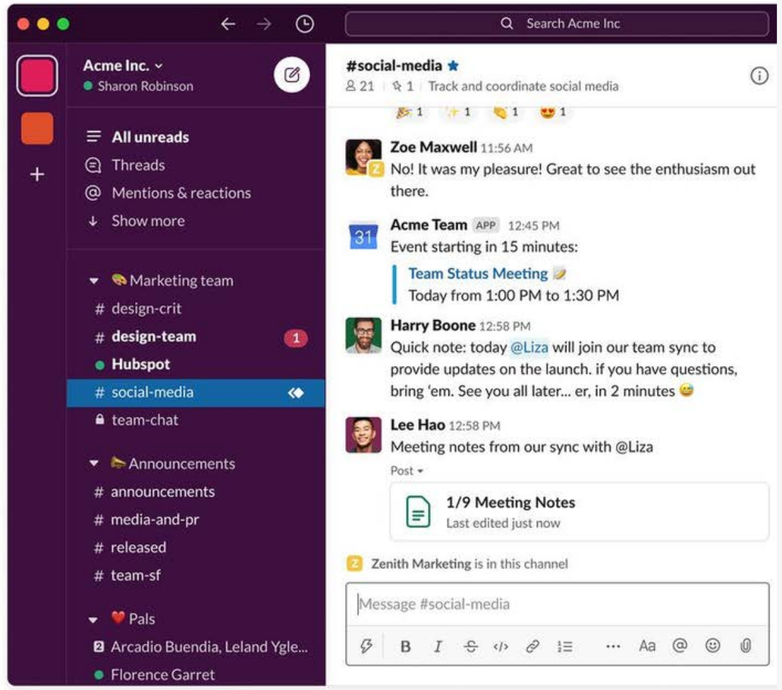
Herramientas para HD

gerencia de proyectos

producción

publicación

gerencia de proyectos



https://slack.com

Slack [Comunicaciones internas]

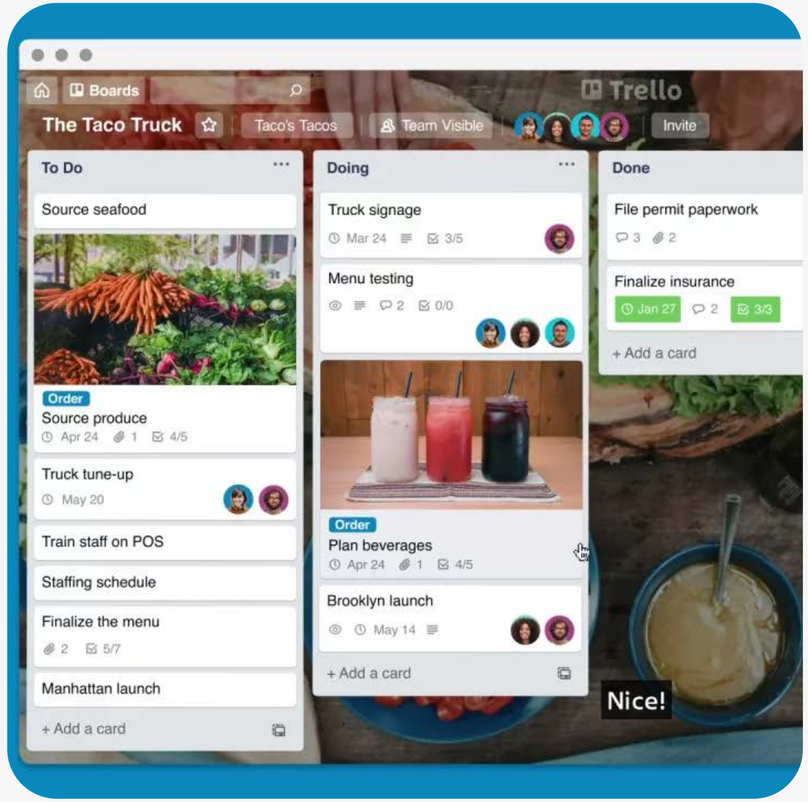
Herramienta de comunicación en equipo.

Permite compartición de archivos.

Permite chats organizados por temas, así como chats grupales e individuales.

Alternativa: WhatsApp

gerencia de proyectos



https://trello.com

Trello
[Admin. de plan de trabajo]

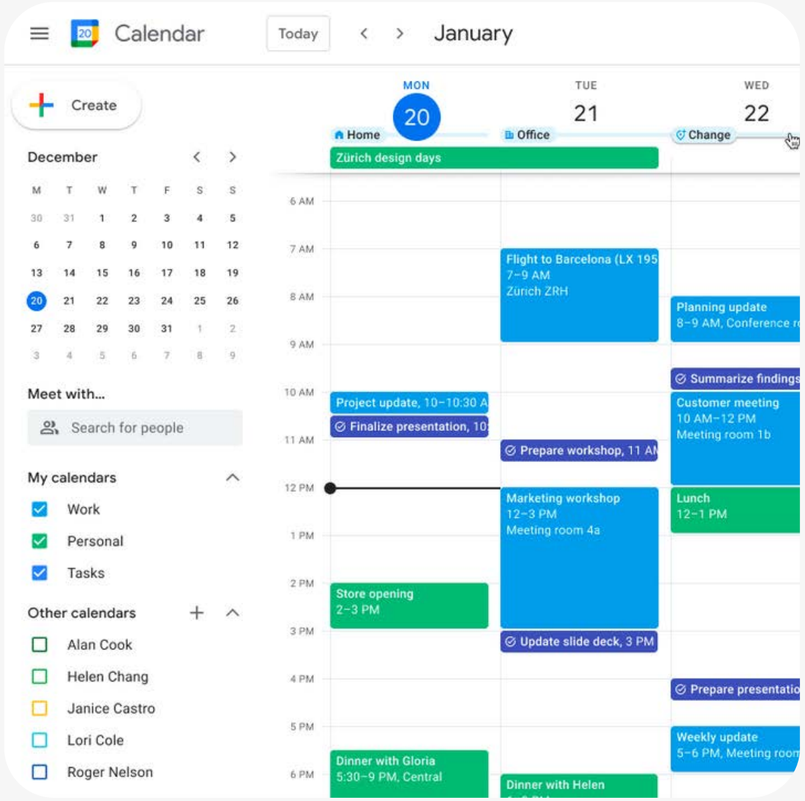
Herramienta de 'project management'

Permite establecer, dividir y organizar labores por tags, temas, equipos y plazos.

Permite visualizar plan de trabajo en distintos formatos.

Alternativa: Asana / Airtable

gerencia de proyectos



https://calendar.google.com

Calendar [Calendarización]

Herramienta de agenda y calendarización.

Permite compartición invitaciones a eventos o reuniones.

Permite sincronización de contactos de gmail, notificaciones directas y recordatorios.

gerencia de proyectos

https://meet.google.com

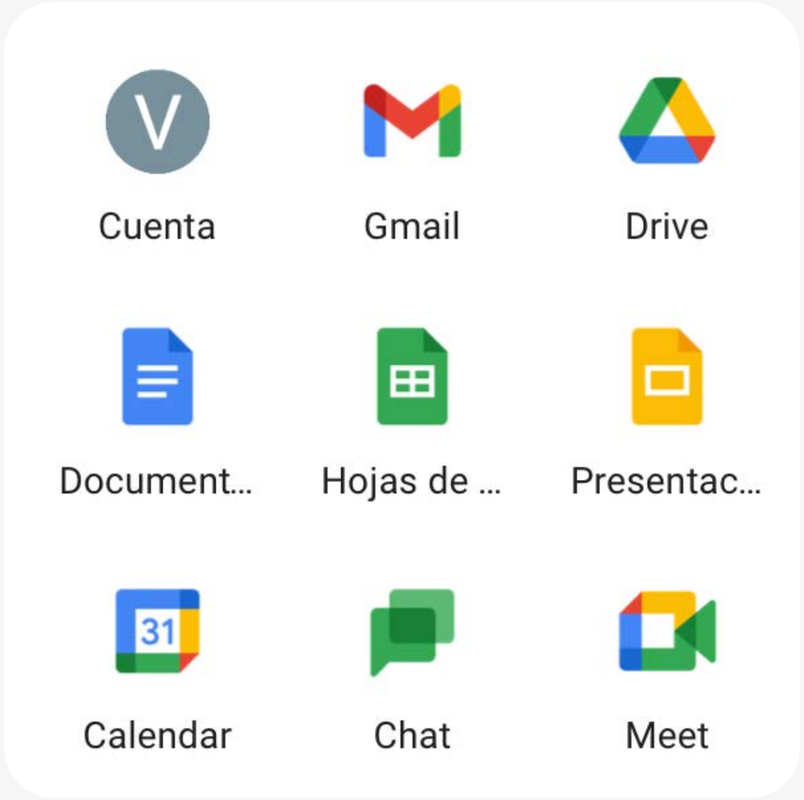
Meet
[Reuniones]

Herramienta de video llamadas.

Permite reuniones y presentaciones virtuales.

Alternativa: Zoom / Teams

gerencia de proyectos



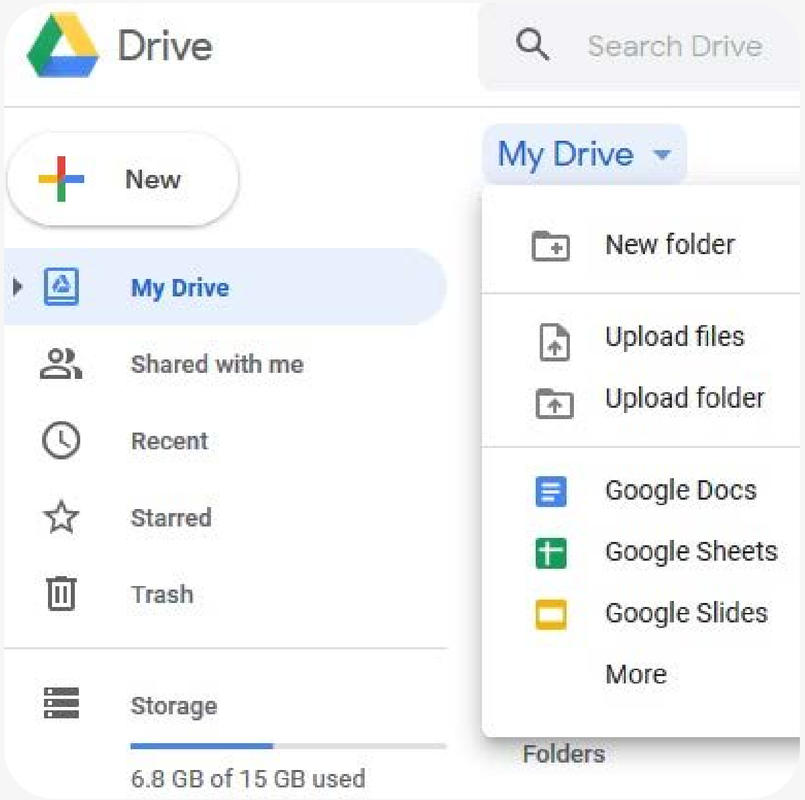
https://mail.google.com

Docs + Presentations + Sheets [Documentos colaborativos]

Conjunto de herramientas de producción colaborativa de documentos.

Equivalente del Microsoft Office para Gmail.

gerencia de proyectos



https://drive.google.com

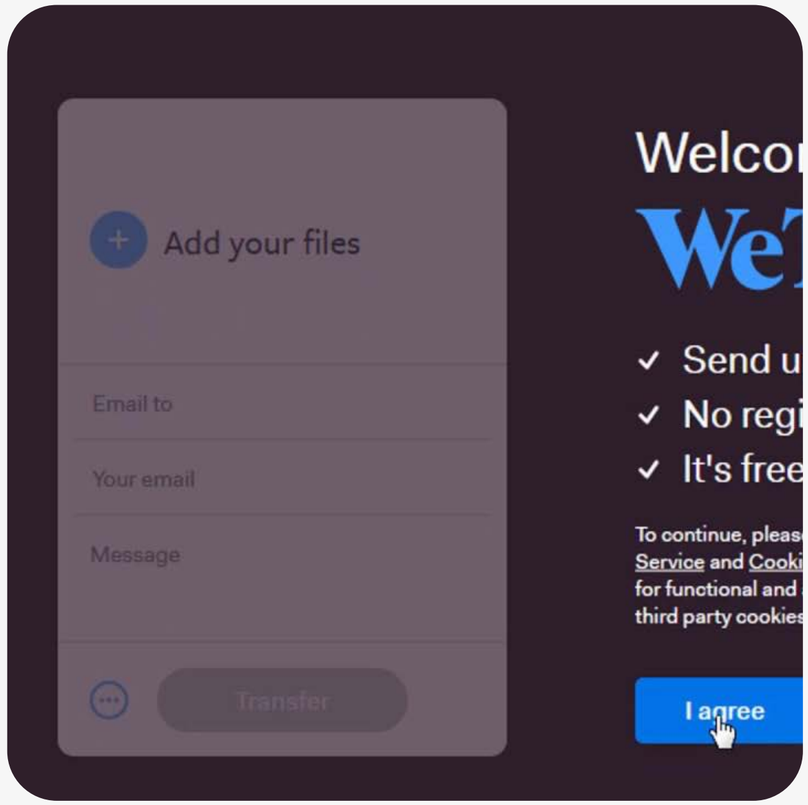
Drive [Almacenamiento]

Herramienta de almacenamiento y compartición de archivos en la nube.

Integrado a Gmail.

Alternativa: Dropbox

gerencia de proyectos



https://wetransfer.com

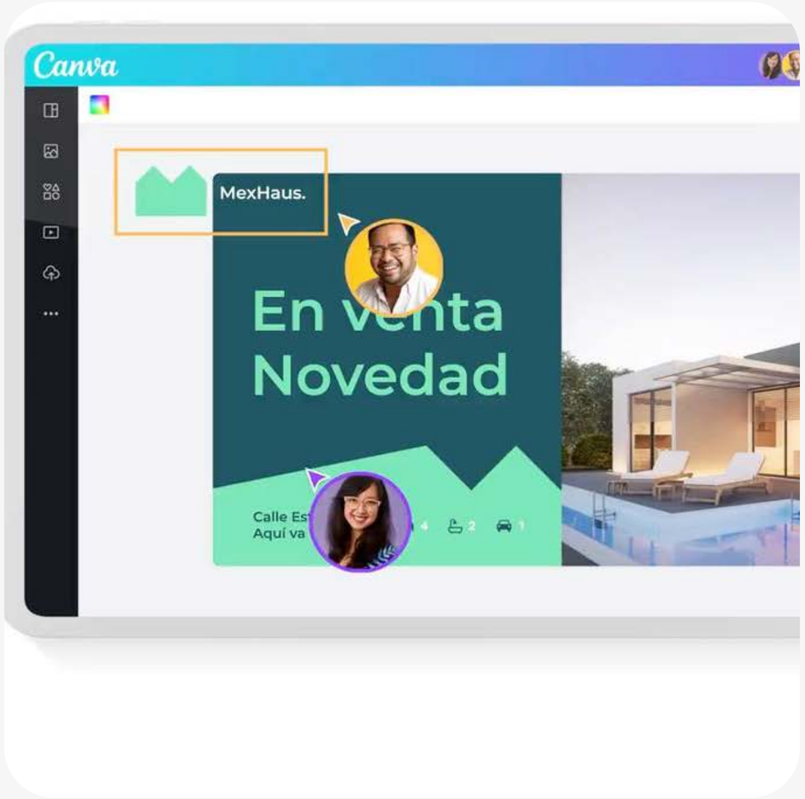
WeTransfer [Intercambio de archivos]

Herramienta de compartición de archivos.

Permite compartición de archivos hasta 2GB.

Envia archivos directo al email o los hace accesible a través de link.

producción



Canva
[Diseño gráfico]

Herramienta de diseño de imágenes para posters, contenido digital, presentaciones, etc.

Permite colaboración con equipo.

Permite exportación en varios formatos.

https://www.canva.com

producción

https://www.gimp.org

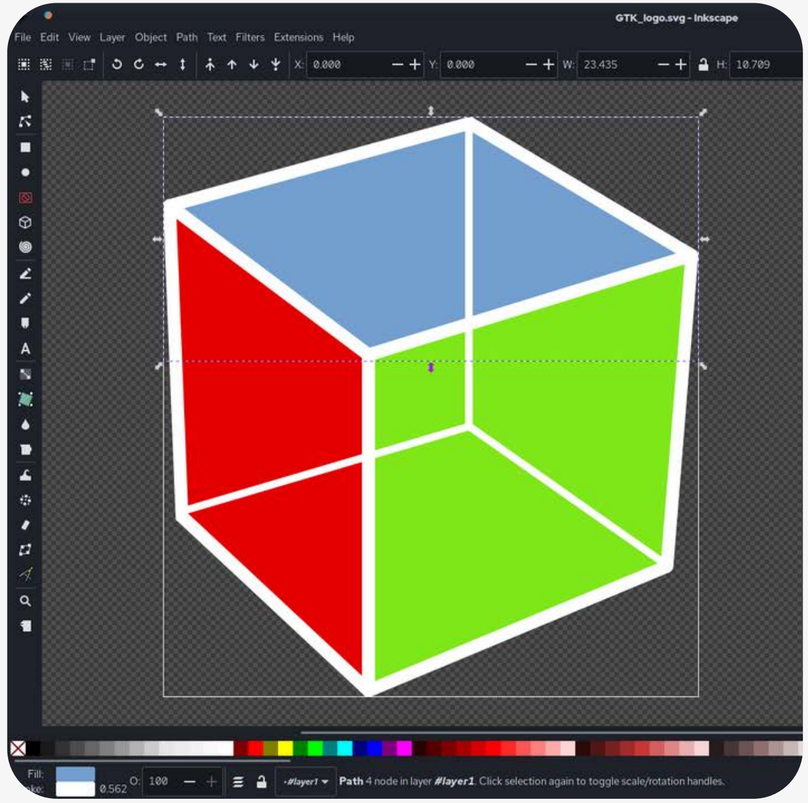
GIMP
[Editor de fotos]

Herramienta de edición y retoque de fotografías digitales.

Permite exportación y transcodificación en distintos formatos.

Permite dibujos de forma libre, fotomontajes y otras tareas especializadas.

producción



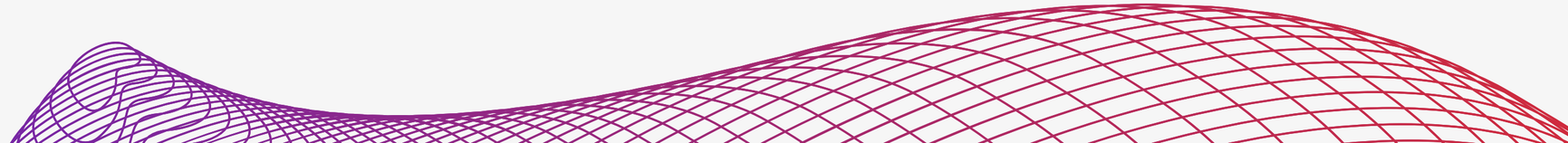
https://inkscape.org

Inkscape
[Editor de gráficos vectoriales]

Herramienta de creación y edición de imagenes en forma de vectores.

Permite crea diagramas, logos, ilustraciones complejas, etc.

Produce imágenes escalables sin perder calidad.



producción

https://www.scribus.net

Scribus [Diseño editorial]

Herramienta de creación de publicaciones 2D y multipáginas.

Ideal para formatos de libros impresos o PDFs.

Diseñado para crear layouts y composiciones tipográficas.

producción

DaVinci Resolve [Editor de video]

Herramienta de producción de videos, contenido para redes y películas.

También permite corrección de colores, efectos visuales y edición de audio.

https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve

producción

https://www.audacityteam.org

Audacity [Editor de audio]

Herramienta de estación de trabajo de audio digital (DAW).

Permite grabación y edición de audio digital, así como producción de audio a partir de samples o sintetizadores en forma de 'plugins'.

producción

5000 records

Show as: rows **records** Show: 5 10 25 **50** records

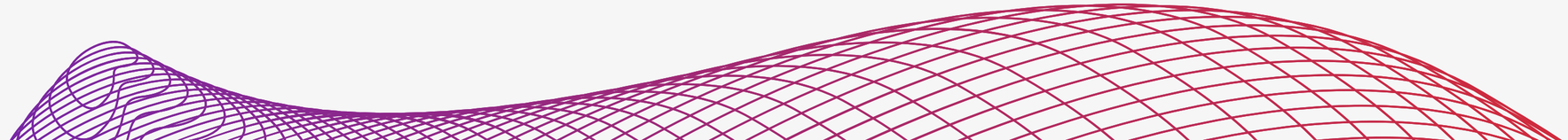
	All	City	Property ID	value	size
1.		Nelson Mandela Bay	9315	285932.54904554586	1.0001765946811945
2.		Ekurhuleni	7546	744636.2252805027	1.0000385841139363
3.		Tshwane	4447	993132.4607927072	1.0000616228199126
4.		Cape Town	7174	707006.1818748101	1.0001098744934072
5.		Ekurhuleni	1862	931555.8733753279	1.0000623827874149
6.		eThekwini	7255	308262.77349514066	1.0000589414220307
7.		Manguang	5716	416583.8690035777	1.0001874125377317
8.		Ekurhuleni	4464	97047.55142486499	1.000880263330981
9.		Manguang	9691	326418.033482887	1.000139418211963
10.		Ekurhuleni	1062	276804.1803020492	1.0002632556584619
11.		Tshwane	8495	686130.1950057426	1.0001047503245464
12.		Nelson Mandela Bay	3020	681660.018777077	1.0000770240302421
13.		Ekurhuleni	3851	261423.7935685022	1.0001542876718479
14.		Nelson Mandela Bay	6749	969502.7358824114	1.0000823788087374
15.		Manguang	9120	508610.05339258816	1.0001924801125508
16.		eThekwini	3511	926439.7098113969	1.0000561478145276
17.		Tshwane	4636	577570.4919823891	1.0001503578201196
18.		Tshwane	8843	264644.9428429294	1.000327946108683
19.		Ekurhuleni	8442	705686.4603837691	1.0000787529042607
20.		Johannesburg	9369	805632.3304666772	1.0000046971055092
21.		Johannesburg	4563	148092.17375155658	1.000336954092032
22.		Nelson Mandela Bay	9813	483369.78910822206	1.0000523653397777

https://openrefine.org

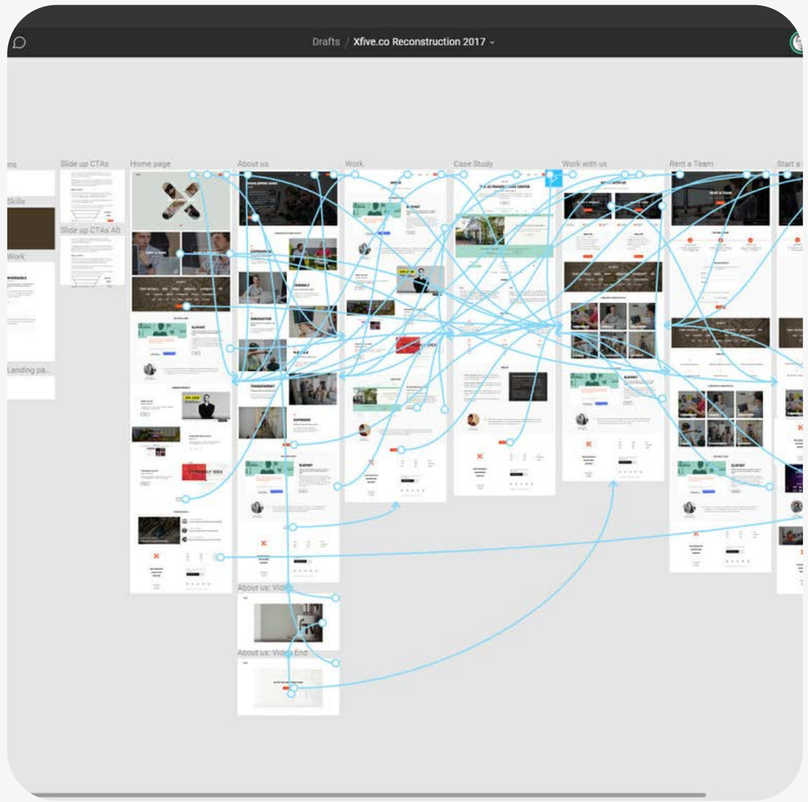
Open Refine [Manejo de metadatos]

Herramienta de limpieza y tranformación de datos en diversos formatos.

Similar a formato de 'spreadsheet' pero funciona como base de datos.



producción

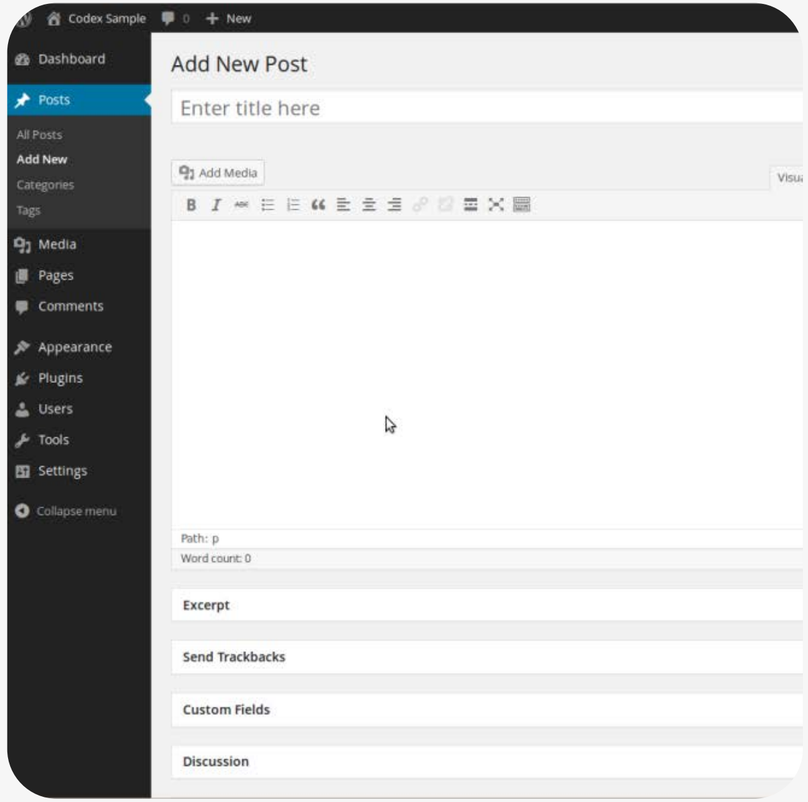


https://www.figma.com

Figma
[Prototipos de websites y apps]

Herramienta de diseño de interfaz gráfico e interacciones para websites y aplicaciones.

publicación



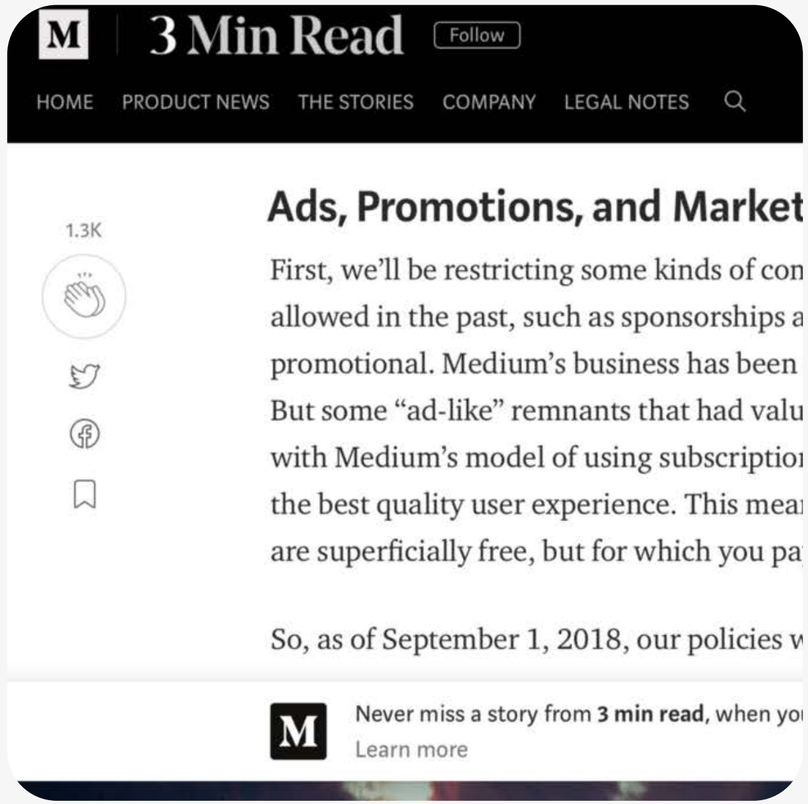
https://wordpress.org

Wordpress
[Gestión de contenidos (CMS)]

Herramienta de gestión y administración de contenidos para paginas web.

Permite publicación de páginas web, pero depende de su instalación en un servidor.

publicación



https://medium.com

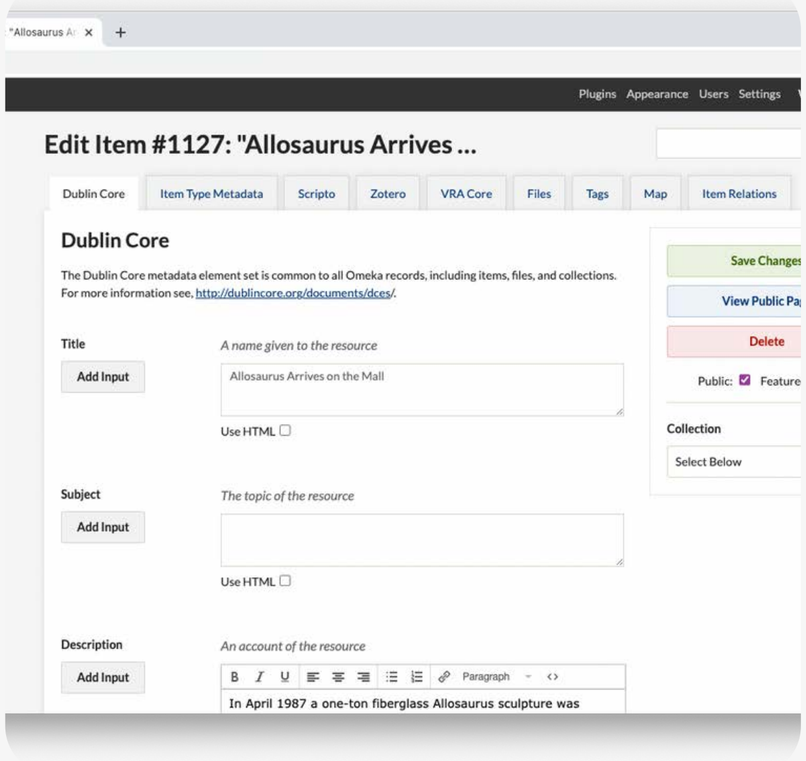
Medium [Blog]

Herramienta de producción y publicaciones de blogs.

Ideal para periodistas o escritores de distintos formatos.

Alternativa: Blogger

publicación



https://omeka.org

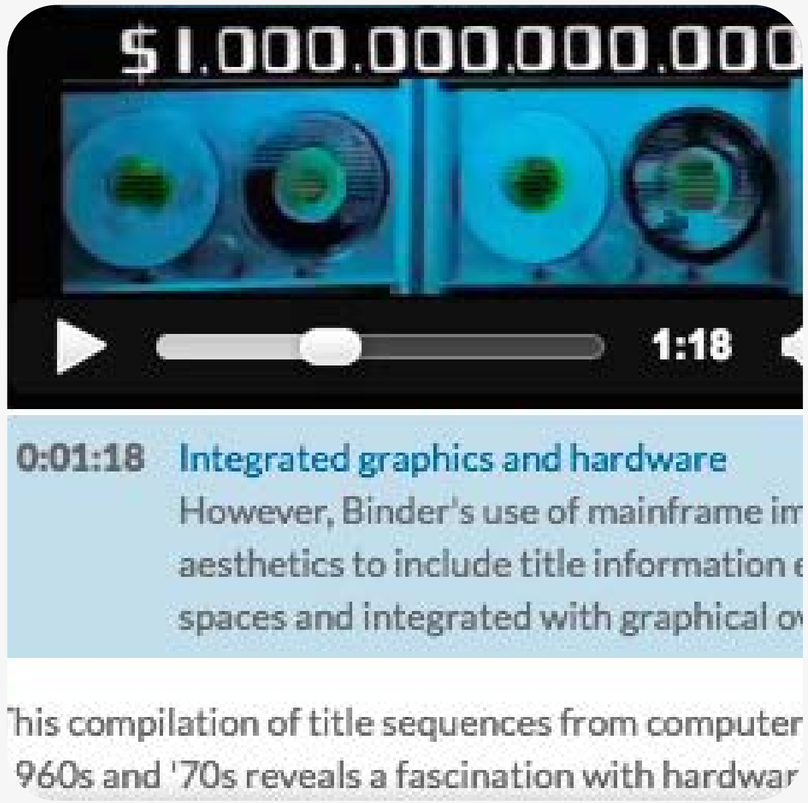
Omeka
[GLAM Digital]

Herramienta de publicación de colecciones digitales para galerías, bibliotecas, archivos, museos y otras organizaciones.

Permite la difusión de patrimonio cultural de dichas organizaciones en formato digital.

Alternativa: Collective Access

publicación



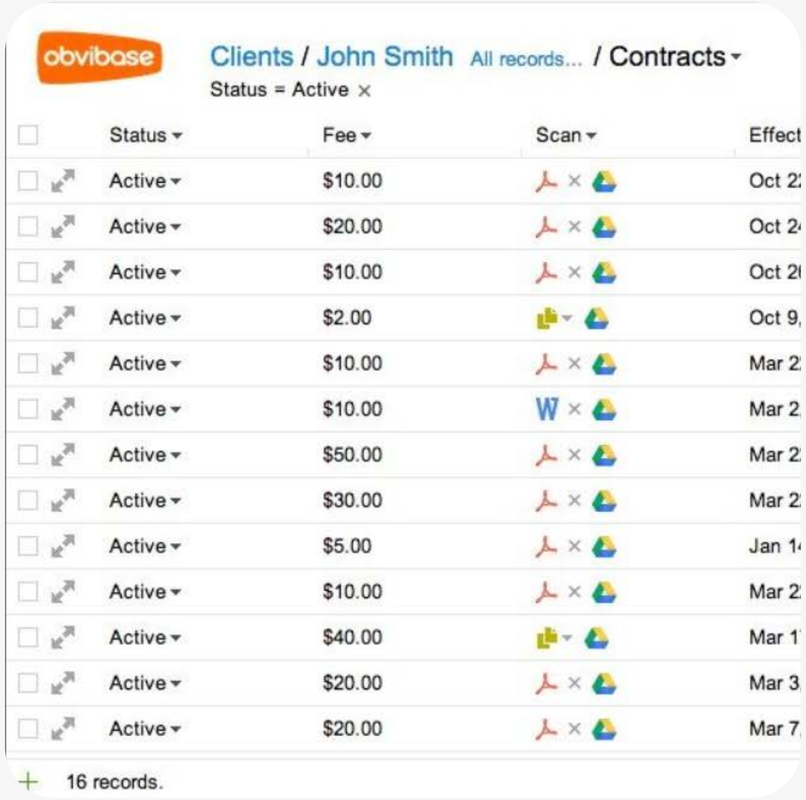
https://scalar.me/anvc/

Scalar
[Publicación multimedia]

Herramienta de publicación en formatos multimedia.

Ideal para publicaciones académicas e investigaciones.

publicación

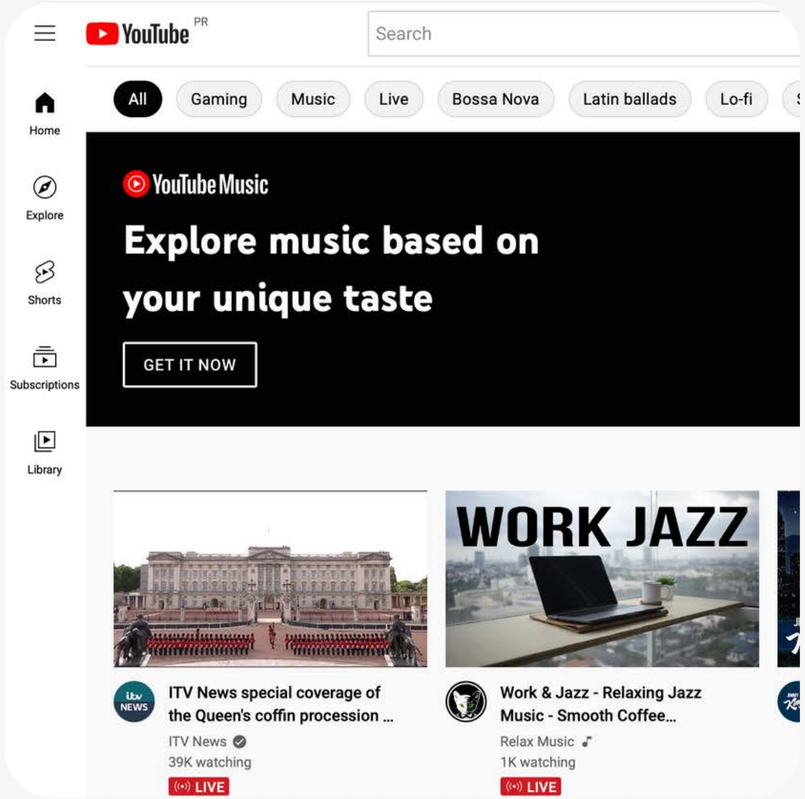


https://www.obvibase.com

Obvibase
[Base de datos]

Herramienta de publicación de bases de datos digitales en la nube.

publicación



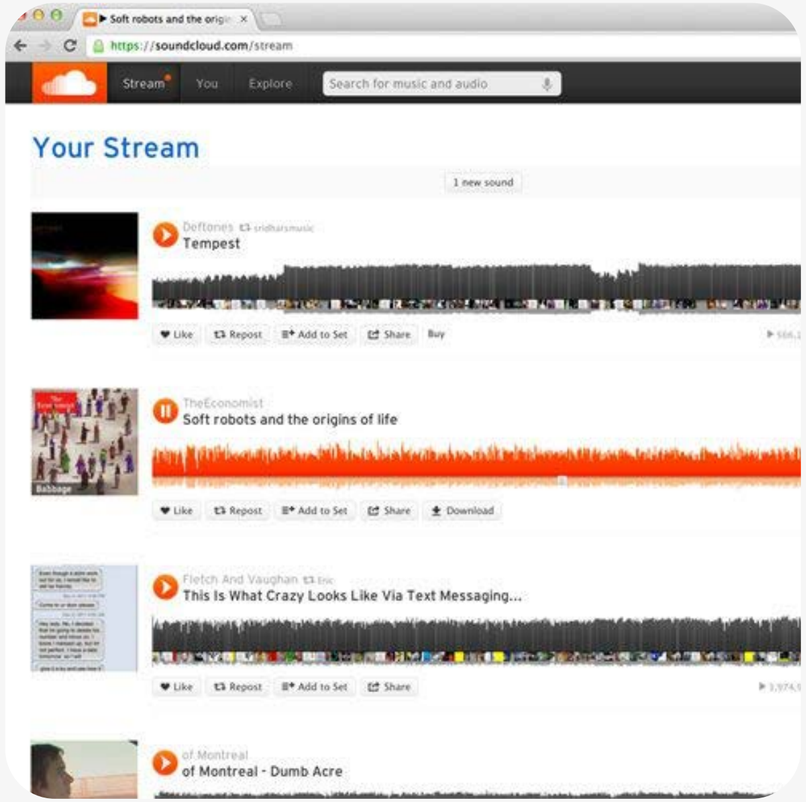
https://youtube.com

Youtube
[Streaming de video]

Herramienta de publicación y compartición de videos.

Alternativa: Vimeo

publicación



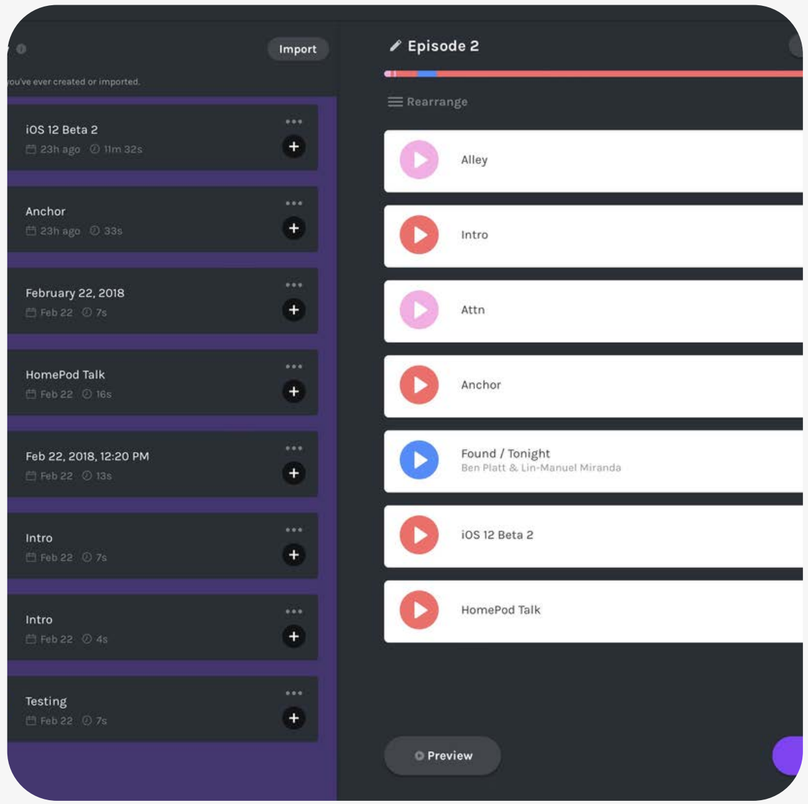
https://soundcloud.com

Soundcloud [Streaming de audio]

Herramienta de publicación y compartición de audio.

Alternativa: Bandcamp

publicación



https://anchor.fm

Anchor
[Distribución de podcast]

Herramienta de publicación y distribución de podcasts en servicios de streaming.

Inlcuye herramientas de producción.

Alternativa: Buzzsprout

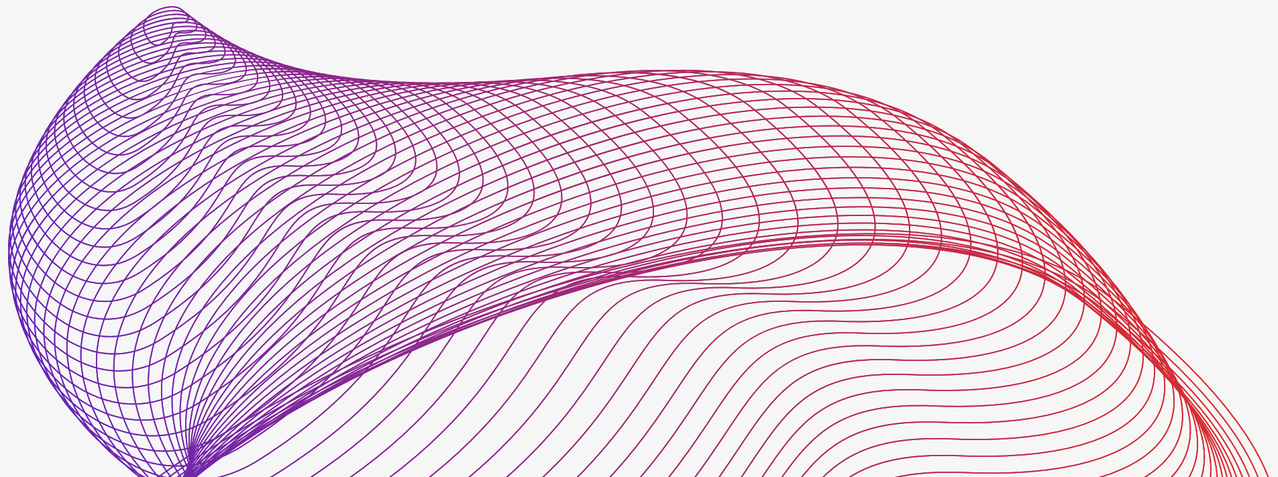
Planificación Estratégica

hacia un

Plan de Trabajo

después del ejercicio de

triangulación



próximos pasos

Luego de tener más claro el qué, para qué y para quién de su proyecto, toca ahora sopesar **con qué cuentan** los gestores para desarrollar el proyecto.

Para poder establecer un **plan de trabajo** realista, recomendamos que, como grupo, evalúen y sopesen los siguientes cinco factores...

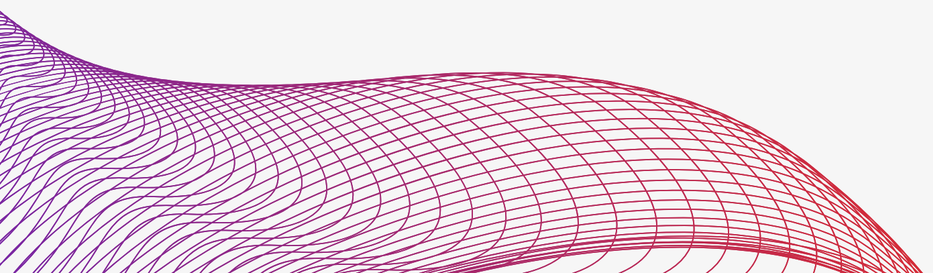
factores a sopesar

tiempo

En una era digital de **aparente inmediatez** en buscar y encontrar recursos en la Web, muchas veces olvidamos (o desconocemos) **cuánto tiempo toman los procesos** de diseño, creación, edición, procesamiento, organización, descripción, preservación y publicación de proyectos digitales.

El procesamiento mínimo (organizar, describir y preservar) de 1 caja de documentos de archivo toma aproximadamente 4 horas.

Generar 1 minuto de video toma en promedio 30-60 minutos de edición.



tiempo

Projected Digitization Times and File Sizes. Please note that these are only estimates and digitization times can vary widely based on material type and condition.

Material Type	*Unit*	*Equipment*	*File Size in MB**	*Total Hours*
Bound books (average 200 pages)	1 book	CopiBook or Atiz Cradle Scanner	4290 MB - 5950 MB	4 - 6
Disbound books (average 200 pages)	1 book	High Speed Scanner	4450 MB	3
Archival / Photos	1 page	Flatbed Scanner or DSLR	84.8 MB	0.15
Large Format	1 page	Large Format Scanner	103 MB	0.5 - 1
Print Newspapers (average 20 pages)	1 issue	CopiBook or Large Format Scanner	1430 MB - 2000 MB	1 - 2.5
Vended Digitization, Newspapers on Microfilm	1 reel (1,000 pages)	Workstation only	These files will be split into individual issues before upload. File size is 864 MB per 10 pages	37

* File size includes the size of the archival tiffs and all derivative files, including jpegs, jp2s, OCR files, and PDFs when available.

Fuente: https://guides.uflib.ufl.edu/digital_support_services/average_times

dinero

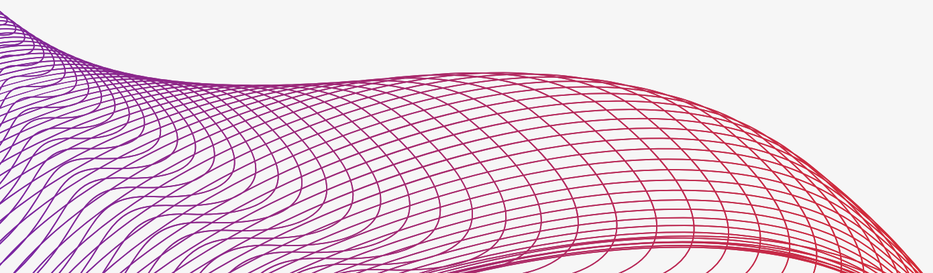
equipo tecnológico

Muchos equipos de hardware y software utilizados para el desarrollo de proyectos de Humanidades Digitales son especializados y, por ende, tienden a ser costosos.

Dentro de las prácticas DH se promueve el uso de tecnologías de código abierto, las cuales muchas veces están disponibles gratuitamente...

...pero debemos tomar en consideración que hay costos vinculados, aún si optamos por *open source*:

configuración de las plataformas
alojamiento en servidores (*web hosting*)
almacenamiento digital
aditamentos de seguridad
migración de formatos o dispositivos debido a la obsolescencia tecnológica
mantenimiento de las plataformas
programación de funcionalidades o módulos nuevos
...entre otros.



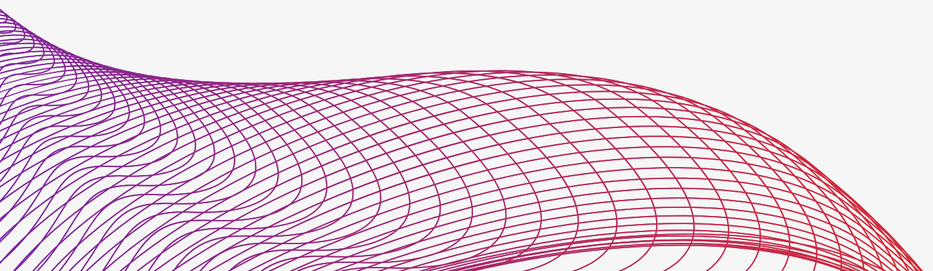
dinero

presupuesto

Si su organización ya cuenta con un presupuesto institucional, asegúrese de que las partidas del mismo coincidan con sus necesidades actuales y ajústelas según sea necesario (y realista).

Una estrategia para allegar (más) fondos para el proyecto DH es por medio de iniciativas para conseguir fondos externos, tales como:

eventos de recaudación de fondos (*fundraisers*)
donativos (botón de "*Done Ahora*" en su website)
campañas de mecenazgo ciudadano (*crowdfunding*)
propuestas de subvención (*grants*)



dinero

programas de subvención

- Programa de Subvenciones de la Fundación Puertorriqueña de las Humanidades (FPH)
- Flamboyán Foundation: Flamboyán Arts Fund
- Becas de servicios gerenciales del *Programa Nido Cultural* del Centro Economía Creativa
- National Endowment for the Humanities (NEH): Grants
- Mellon Foundation: Grants
- Micro-becas del Colectivo para el Estudio del Caribe Digital (CECD)

Recuerde que no es sólo conseguir los fondos... ¡luego hay que administrarlos!

✦

DECEP @ UPR-Río Piedras: Certificado Profesional en Redacción de Propuestas y Administración de Fondos Externos

recursos

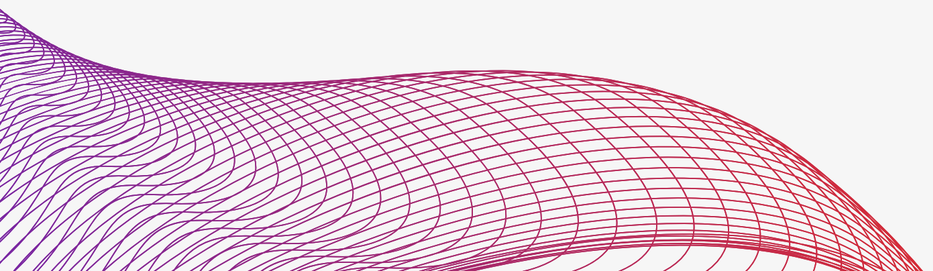
humanos | materiales

Los proyectos de Humanidades Digitales se caracterizan por ser colaborativos e interdisciplinarios.

Generalmente, la magnitud de los proyectos (sea por volumen de contenido, por sofisticación de las tareas o por su carácter innovador) requieren de un equipo de trabajo numeroso y diverso, con multiplicidad de saberes y experiencias.

Se recomienda establecer claramente los **roles** de cada uno de los miembros del equipo de trabajo, sus **responsabilidades** y **tareas específicas**, qué **productos** concretos se esperan y **para cuándo**.

En el caso de **voluntarios** e *interns*, se recomienda, además, **establecer dialógicamente el beneficio** en experiencia, adquisición de destrezas, atribución/publicación, etc.

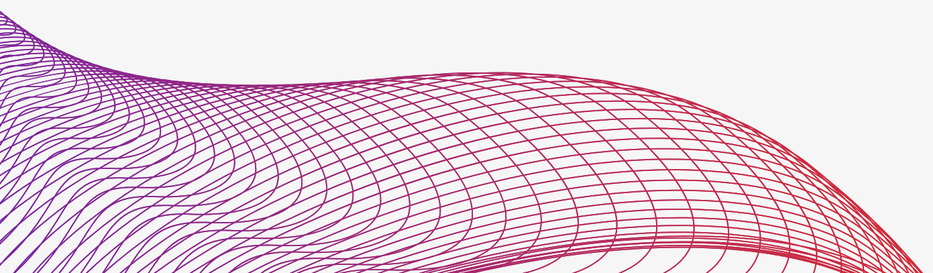


recursos

humanos | materiales

Desde la etapa de planificación del proyecto, se recomienda establecer **canales de comunicación consistentes y bidireccionales** con los miembros del equipo de trabajo (y establecer de antemano la frecuencia y métodos de contacto)..

Se recomienda además instituir, como parte integral del plan de trabajo, **sesiones de retroalimentación** para recoger el insumo de los miembros del equipo de trabajo.



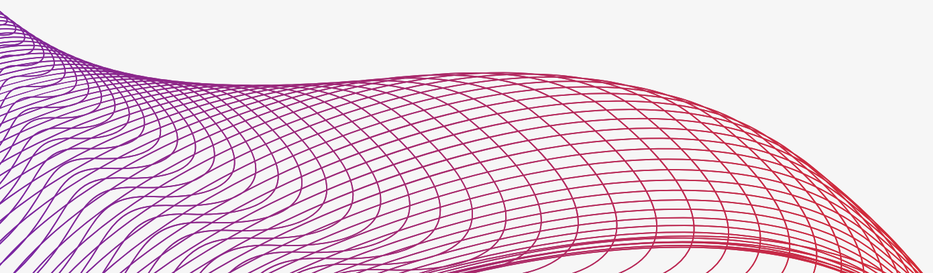
recursos

humanos | materiales

En cuanto a los recursos materiales, las necesidades varían de proyecto en proyecto. La planificación estratégica apoya que se **identifiquen los recursos materiales que mejor sirvan a los propósitos y actividades del proyecto**.

Recordemos que, aunque hay muchas tecnologías de **código abierto, no son 100% gratuitas**, y que muchos **dispositivos electrónicos son costosos**, y diseñados muchas veces para la **obsolescencia programada.**

¡Aprovechen la **interoperabilidad** de las tecnologías digitales, y hagan **alianzas cooperativas** con otros proyectos para **mitigar el impacto económico y ambiental**!

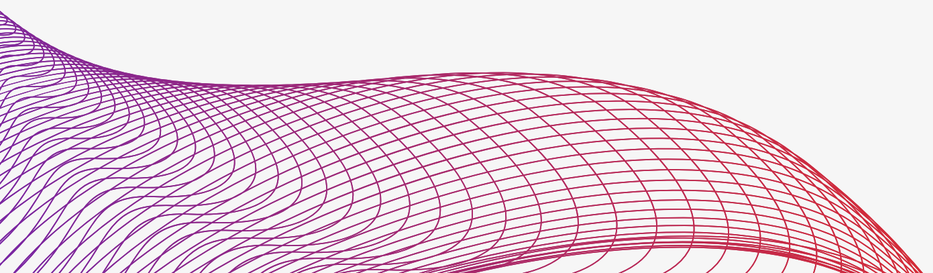


know-how

Vivimos en un panorama tecno-cultural de cambio constante, que nos requiere **capacitación continua** para poder participar activamente y generar proyectos digitales efectivos.

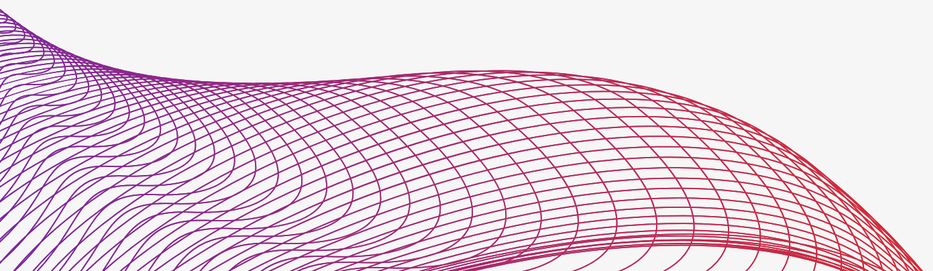
Los proyectos de HD generalmente involucran saberes de diversas disciplinas, y participantes con **diversos grados de experiencia y *expertise***. La planificación estratégica requiere entonces no sólo de gerencia de proyectos, sino de destrezas en **gerencia del conocimiento**.

- ✦ capturar y organizar el conocimiento en sistemas electrónicos de gestión, para abordar tareas y actividades específicas
- ✦ mejorar los procesos y herramientas para facilitar el acceso al conocimiento
- ✦ compartir el conocimiento con otros que puedan beneficiarse de él
- ✦ promover la generación de nuevos conocimientos y el aprendizaje continuo



know-how

A la hora de establecer el Plan de Trabajo, es recomendable **identificar qué actividades o tareas (vinculadas a los objetivos del proyecto) cuentan con lineamientos, metodologías y hojas de ruta pertinentes** que puedan guiarnos en la toma de decisiones.

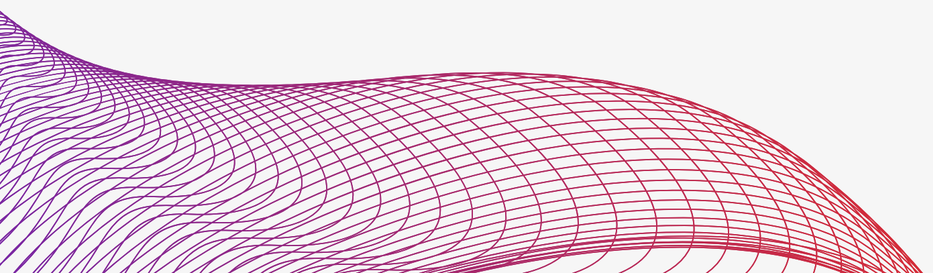


energía

El **interés** de nuestras organizaciones, equipos de trabajo y usuarios hacia nuestro proyecto está directamente relacionado a sus respectivas **necesidades**, **expectativas** y **umbrales de tolerancia**.

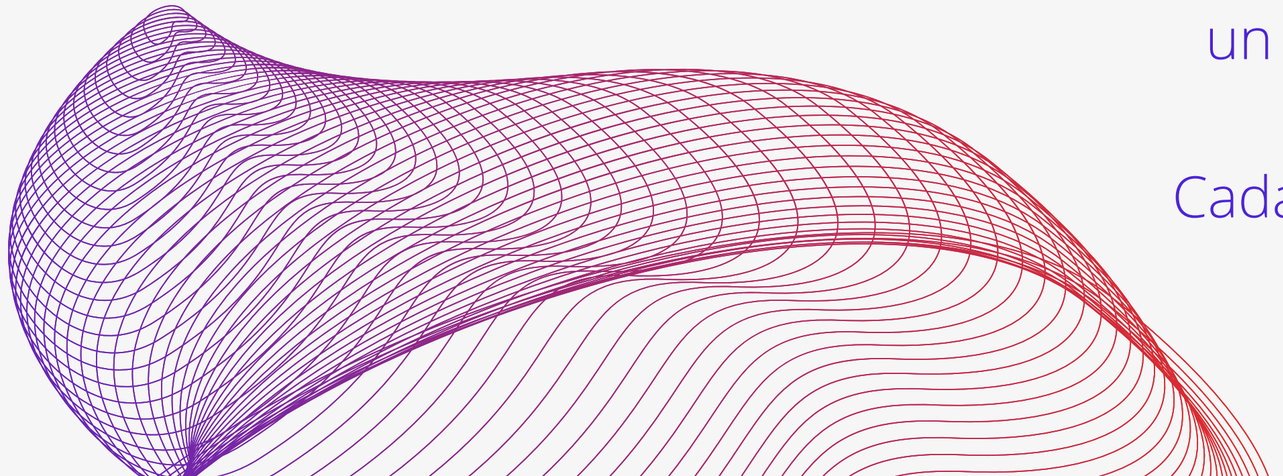
Una buena manera de mantener vivo el interés es **difundir no sólo los resultados o productos del proyecto, sino también los hallazgos y aciertos logrados sobre la marcha.**

miradas tras bastidores
sneak previews
informes interactivos de progreso
celebración de tareas completadas



después de los ejercicios de

planificación estratégica



el plan de trabajo

Una vez hayan completado
el ejercicio de triangulación,
sopesado los elementos con los que cuentan,
e identificado las
prácticas, herramientas y lineamientos
que mejor se adecúen a su proyecto,
pueden establecer una **hoja de ruta** más precisa,
dándole a cada actividad o tarea identificada
un período de tiempo concreto para ejecutarla.

Cada tarea usualmente genera, como resultado,
un producto o *deliverable* medible..

Planificación Estratégica

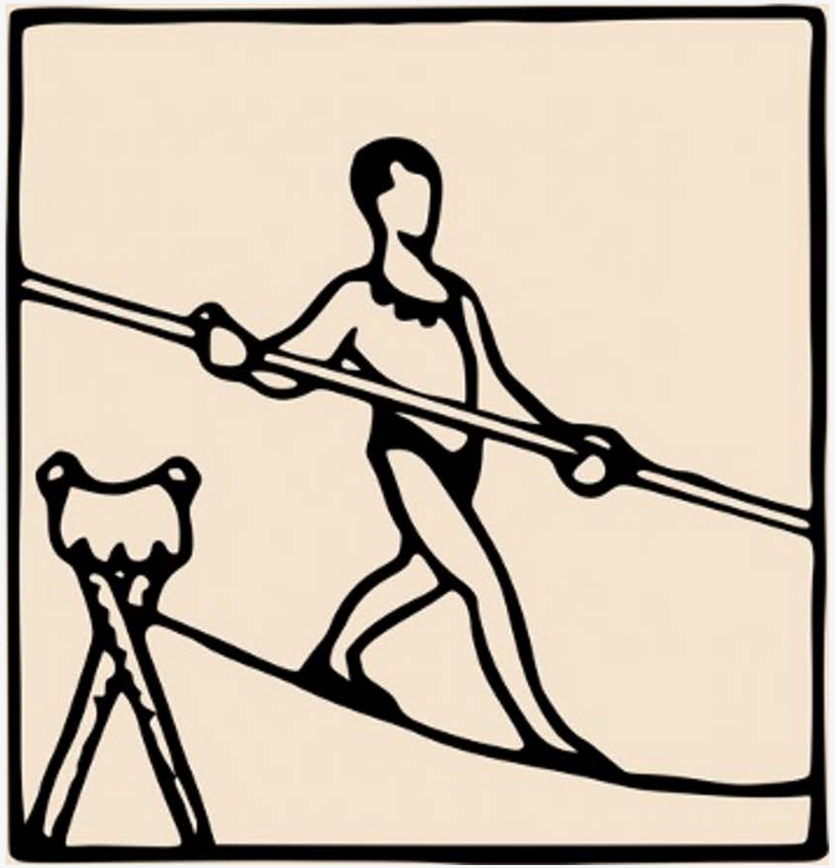
planificar

para la

excelencia

un balance dinámico

planificación estratégica



evaluación y ajustes

instrumentos de evaluación

	Beneficiosos para lograr los objetivos	**Nocivos** para lograr los objetivos
Interno (de la organización)	**Fortalezas**	**Debilidades**
Externo (del entorno)	**Oportunidades**	**Amenazas**

Matriz FODA
(SWOT Analysis)

Análisis PESTEL
(PESTLE Analysis)

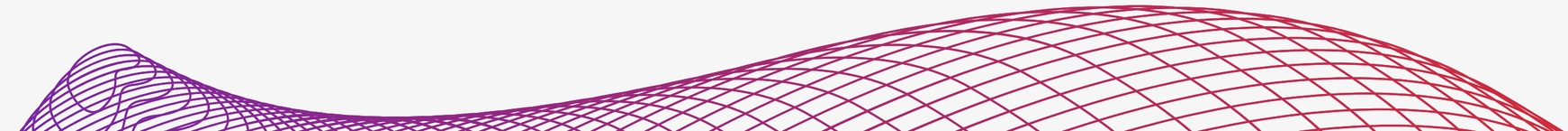
instrumentos de evaluación

Technical Evaluation for Digital Humanities Projects

(Digital Humanities at Berkeley, v2017)

Guidelines for Authors of Digital Resources

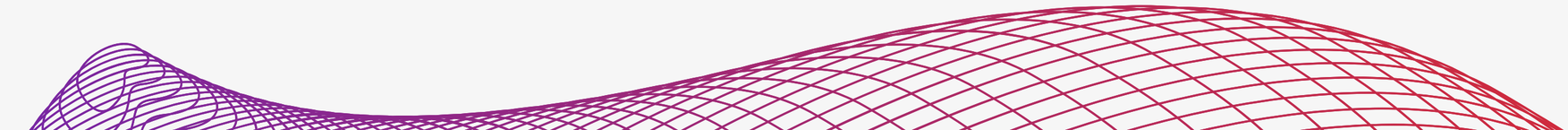
(Modern Language Association, v2012)



instrumentos de evaluación

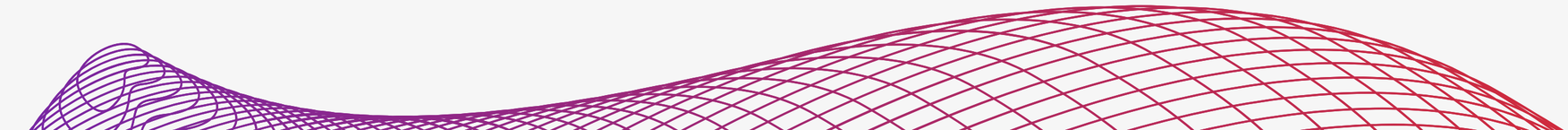
Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y checklist

(Red de Humanidades Digitales, v2020)



instrumentos de evaluación

Utilizar como guía estos instrumentos de evaluación
nos permitirá planificar nuestros proyectos
(tipo *reverse engineering*),
con miras a la excelencia.



COLECTIVO ESTUDIO CARIBE DIGITAL

PROGRAMA SEMESTRAL

Divulgación Digital Comunitaria

14 de septiembre de 2022

Planificación Estratégica de Proyectos en las Humanidades Digitales

19 de octubre de 2022

Difusión digital responsable: atribución, accesibilidad, contexto, impacto ambiental, longevidad digital ✳

2 de noviembre de 2022

Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web

DH Fellow Lectures

7 de septiembre de 2022

¿Qué son las Humanidades Digitales?: Introducción ilustrada

12 de octubre de 2022

Apuntes para unas Humanidades Digitales éticas ✳

Miércoles
Hora universal
11:30 AM -12:50PM

Anfiteatro 3
Edificio DMN
UPR-RP

Se acreditará como horas de ética gubernamental

Para más información: caribedigital.rp@upr.edu | 787-764-0000 Exts. 86792 / 86797

UPR
CARIBE DIGITAL
CECD

Digital Humanities Fellow

SCAN ME

[enlace a esta presentación]

¡Conversemos!

mila.aponte@upr.edu

victor.torres@upr.edu

linktr.ee/UPRCaribeDigital

cdsc-dev.elotroalex.com/upr/

UPR
CARIBE DIGITAL
CECD

Creado por:
Mila Aponte-González
Victor Torres Rodríguez

publicado por el **Proyecto UPR Caribe Digital** en 2023 bajo una
licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

CARIBBEAN
DIGITAL
SCHOLARSHIP
COLLECTIVE

Mellon
Foundation